

Memorias Programa de cortos



Ficha técnica

Las Picapedreras
Dir: Azul Aizenberg

Arjiv
Dir: Julieta Lande

Caparazones
Dir: Eduardo Elli

Sinopsis del programa de cortos

Entre mujeres deteniendo el tren, un niño que juega solo con una tortuga y una joven abriendo cajas de fotos viejas se entretienen historias de cineastas, de inmigrantes, de rebeliones, levantamientos, guerras y campos de trabajo.

Las posteriores

1 - La memoria

La memoria podría definirse como la capacidad del cerebro de retener información y recuperarla voluntariamente. Nos permite recordar hechos, ideas, sensaciones, relaciones entre conceptos y todo tipo de estímulos que ocurrieron en el pasado. Es fundamental para constituir nuestra identidad, reconocernos y al mismo tiempo diferenciarnos de los demás. Por otro lado, la memoria también es un proceso colectivo de familias, instituciones y sociedades que se actualiza permanentemente a partir de la interpretación y la relectura de relatos orales o escritos, documentos, imágenes, fotografías, libros, conmemoraciones, celebraciones, rituales, etc. La memoria es algo vivo y en permanente transformación.

Gran parte de esas memorias están compuestas de imágenes. La representación visual ha sido una forma de expresión y comunicación de diferentes culturas para transmitir ideas, contar historias y plasmar su mundo cotidiano, desde la pintura, tanto rupestre como artística, el dibujo, la fotografía, el cine, artes visuales, etc. Toda imagen es producto de un contexto social y cultural, por ello es un documento de la época a la que pertenece. Forma parte de sus memorias.

¿Cómo nos relacionamos con las imágenes?

Actualmente los dispositivos nos permiten producir fácilmente imágenes y/o videos, intervenirlas con diferentes herramientas provenientes de diseño gráfico (color, texto, dibujos de formas, etc). Muchas veces las acumulamos y olvidamos. Si bien hoy tenemos la posibilidad de guardar y manipular imágenes con facilidad y velocidad esta relación no siempre fue así.

En sus comienzos la fotografía funcionaba a partir de un complejo dispositivo que capturaba la luz que se grababa en un material de celuloide dentro de la cámara. Luego, mediante un procedimiento químico, las imágenes se revelaban en el rollo o "negativo" y luego se las pasaba a un papel fotográfico. En el caso del cine la cámara tenía un dispositivo que permitía capturar muchas imágenes por segundo. Luego la sucesión de todas esas imágenes en velocidad daban la sensación de continuidad y movimiento creando una sensación de realidad. Con el paso del tiempo y a partir de diferentes avances tecnológicos los formatos fueron cambiando y el cine y la fotografía se fueron digitalizando.

Actualmente casi todas las películas se filman de manera digital, no sólo porque el proceso de filmación y distribución es más práctico y rápido sino también porque es muy caro filmar de manera analógica. Antes de la era digital, cuando se terminaba una película debían hacerse copias para distribuirlas a las salas donde se proyectaba, las películas viajaban literalmente por el mundo en valijas a diferentes países. El pasaje de lo analógico (soporte material) a lo digital no solo trajo consigo ciertos cambios técnicos respecto de las imágenes sino también nuevas maneras de relacionarnos con las mismas. Por ejemplo cuando las fotografías se revelaban podíamos tocarlas, sentir su textura, ver su brillo, tenían un olor. La experiencia es muy distinta a contemplarlas mediante pantallas de celu, compu o tablet. En el cine también hay diferencias aunque a veces no sean tan evidentes, las imágenes tienen otra textura y nitidez y al ser materiales suelen degradarse, marcarse, mancharse y esas marcas se plasman en las imágenes. Más allá de su materialidad, las imágenes también contienen mucha información que nos ayuda a poder “leerlas” e interpretarlas, ubicarlas dentro de un espacio-tiempo a partir de la vestimenta, peinados, gestos, objetos que aparecen en la imagen, su lugar y los elementos que contienen. Al mismo tiempo nuestra mirada sobre lo que vemos está condicionada por nuestro conocimiento (o creencia) de lo que vemos.

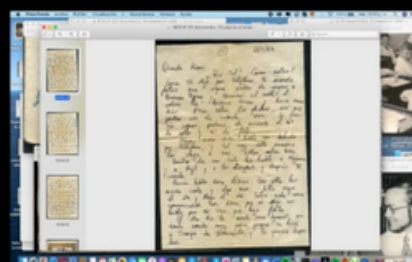
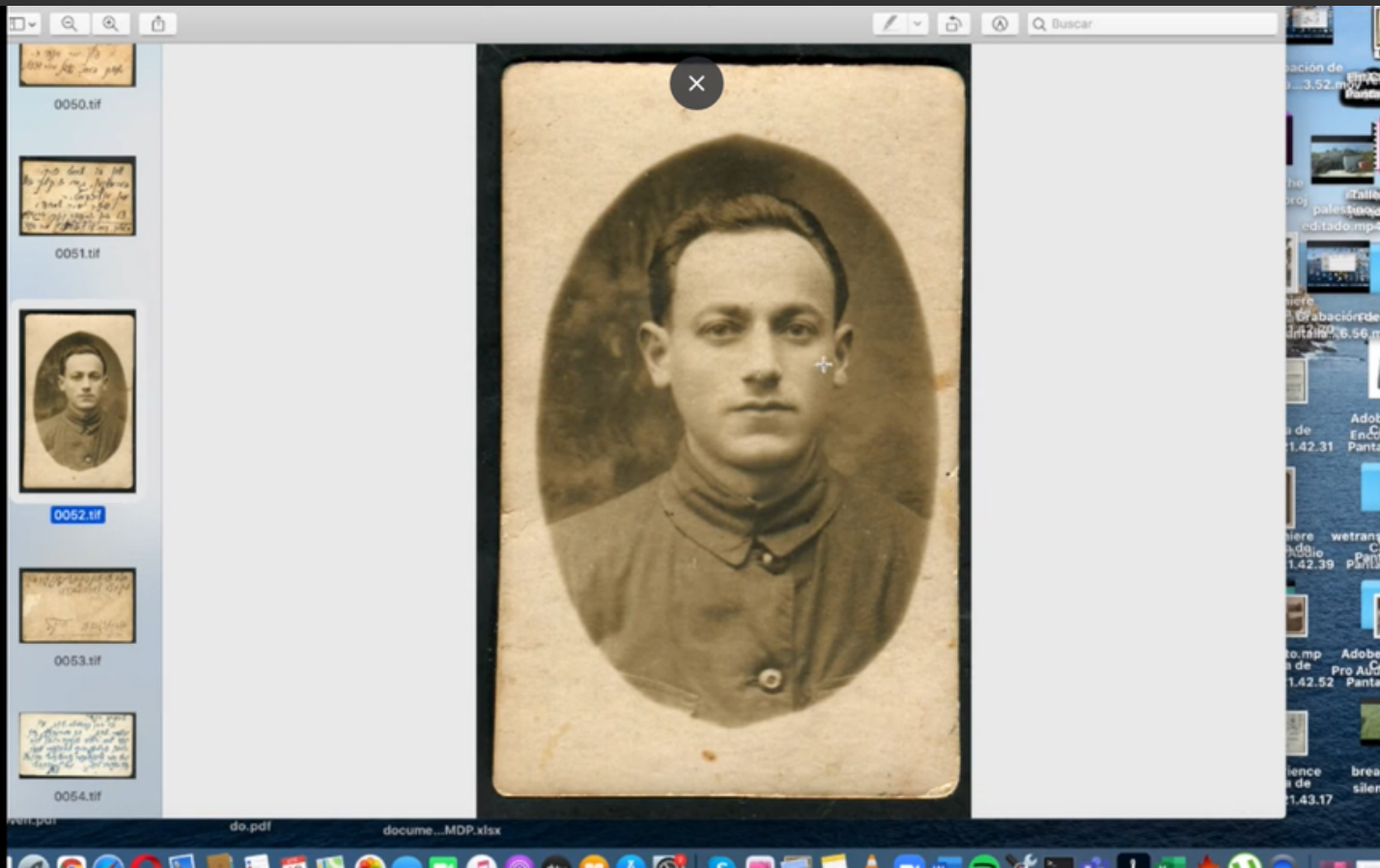
Por ejemplo, si vemos estas dos imágenes, ¿Cual imaginan que es más vieja y por qué?





Ahora bien, vamos a dividirnos y trabajar en grupos de cuatro personas, vayamos recordando el programa de cortos "Memorias" que vimos en el Cultural San Martín. Todos los cortometrajes dialogan con algún suceso del pasado y, particularmente Arjiv de Julieta Lande y Las Picapedreras de Azul Aizenberg trabajan con material de archivo, imágenes que pertenecen a otras épocas históricas, materiales analógicos que han sido digitalizados.

Abajo hay cuatro fotogramas, dos de cada corto: los miramos y anotamos los elementos que pensamos que pertenecen a un pasado. ¿Cómo conviven las imágenes "viejas" con las imágenes "nuevas" en los fotogramas?, ¿qué marcas de lo "nuevo" y lo "viejo" encontramos ahí?, ¿cómo imaginamos que son los mundos que se ven en esas imágenes? Ahora, tomemos a alguno de los personajes que aparecen en estos fotogramas e imaginemos cómo sería un día en la vida de esa persona desde que se levanta hasta que se duerme. Cada grupo va a escribir esta cronología tratando de describir con el mayor detalle posible los lugares en los que se mueve y los objetos que utiliza en su vida cotidiana.



Me contaron que nacieron en un pueblo



2 - Silencio... acción!

El cine y el video son medios audiovisuales, es decir que involucran tanto a la imagen como al sonido. En su origen, el cine fue pensado como un "discurso" de imágenes en movimiento que tuvo que ir incorporando al sonido en sus diferentes aspectos a medida que la técnica se lo fue permitiendo. Sin embargo la imagen en movimiento, en especial del macrogénero de la ficción, siempre se ha visto acompañada de audio, principalmente música. El 28 de diciembre de 1895, la primera proyección de cine de los hermanos Lumière en el Grand Café estuvo acompañada por el pianista Emile Maraval. El cine de entretenimiento siempre ha sido sonoro. Hasta la década de 1920 hubo un cine mudo de diálogos y de sonidos producidos por los objetos y las acciones, pero las imágenes que se veían estaban acompañadas de música interpretada en vivo. La banda sonora en cine está constituida por el habla, el sonido ambiente, los efectos especiales y la música. El habla es el soporte acústico del texto (directo o doblado) para el cual fue necesario desarrollar una técnica que permitiera el sincronismo entre sonido y movimiento. El sonido ambiente (sea directo o doblado) suele ser "realista", o mejor dicho "verosímil", creíble, y coincidir con los movimientos, las acciones y el espacio de los que forma parte.

Cuando pensamos en estos dos elementos de la banda sonora, creemos que tanto la palabra como los sonidos (y a veces la música) que producen las personas o los objetos son la consecuencia acústica de lo que vemos. Pero en el caso del cine y gracias a sus características técnicas, la banda sonora es "una construcción", Por lo general el sonido siempre es tomado con un dispositivo de grabación separado de la cámara y muchas veces en otro momento del rodaje o la postproducción. Esto permite que al montar la película, el director o directora tenga a disposición la decisión de utilizar un sonido real o no.

Por ejemplo, se pueden resaltar las cualidades del sonido para lograr mayor expresividad, más próximas a la metáfora. Desde reemplazar el sonido de un galopar de caballos por golpes sobre una mesa de trabajo con tierra hasta panear el sonido de un oído al otro del espectador para dar la sensación de movimiento.

Pensemos que más allá de que el cine narrativo pueda aludir a una realidad, su propia realidad es una ficción, que como tal, tiene sus propias reglas, su particular forma de significar.



2- ¡Manos a la cámara!

El protagonista es el sonido

Este ejercicio nos permite investigar sobre las características expresivas del sonido utilizando la técnica del Foley.

Primero veamos el siguiente video para inspirarnos! [CLICK ACÁ](#)

En grupos de 3 o 4, filamamos un video (de 1 a 2 minutos de duración). Podemos usar la cámara del celular y grabamos en horizontal, que es el formato del cine. En el trabajo el o la protagonista de nuestra historia realizará una serie de acciones (caminar, subir una escalera, leer un libro y pasar las hojas, escuchar música, o cualquier otra que nos resulte interesante.) Luego cada grupo mostrará su trabajo en silencio (mute) y de manera analógica el grupo representará los sonidos que vemos en la pantalla, es decir el sonido de los pasos pueden ser pasos sobre una tabla de madera, la música que se escucha se puede encender desde un celular, el sonido de las hojas puede reproducirse con las hojas de la carpeta... todos esto intentando sincronizar con la imagen como pudimos ver en el video del ejemplo.



Gracias!

Hemos recorrido un largo camino con éste espectáculo, ahora es momento de seguir descubriendo las salas de la Ciudad de Buenos Aires para ver mucho más cine, teatro y danza. Ya somos ¡espectadores y espectadoras! El arte independiente nos espera con sus puertas abiertas...

Links de interés

Para ver más obras de teatro, danza y cine

Alternativa teatral

alternivateatral.com.ar

Cine Ar Play

cine.ar

Escuelas públicas y gratuitas de artes escénicas y cinematográficas

Escuela Metropolitana de Arte Dramático

emad-caba.infed.edu.ar

Universidad Nacional de las Artes

una.edu.ar

Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica

enerc.gob.ar

Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda

idac.edu.ar

Diseño de Imagen y Sonido UBA

fadu.uba.ar/categoria/230-diseo-de-imagen-y-sonido



Ministerio de Educación

Buenos Aires
Gobierno de la Ciudad

Programa Formación de Espectadores - Coordinación: Sonia Jaroslavsky, Pedro Antony / Equipo: Belén Parrilla, Florencia Feijóo, Anahí Burkart Noë, Laura Lazzaro, Franco Gentile, Nahuel Padrevecchi. DG Escuela Abierta / DG Educación de Gestión Estatal / SS Coordinación pedagógica y equidad educativa / Ministerio de Educación